PlayStation
ブラックマトリクスクロス
BLACK/MATRIX
Inter Channel
©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト つちやきょうこ

基本操作

『ブラックマトリクス+』（以下『B／M+』）での基本的なコントローラの使い方は次のようになっています。戦闘画面では、ほかのパートと操作方法が異なりますので注意してください。

アナログコントローラ(DUALSHOCK)／コントローラ

コントローラ　アナログコントローラ（DUALSHOCK）

＊注：L2ボタンとR2ボタンは、それぞれL1ボタン、R1ボタンと同じ操作です。

1章・イベント・自由行動・ステージ

R1ボタン　表示ユニットを順送りに選択
メッセージの高速表示
（◎ボタンと同時に押す）

L1ボタン　表示ユニットを逆送りに選択

方向キー　カーソルの移動
主人公の移動（自由行動）

STARTボタン　システムコマンドの表示

▣ボタン　コマンドメニューなどで使用

△ボタン　コマンドメニューなどで使用

◎ボタン　決定
メッセージ送り
話す（自由行動）
調べる（1章）

×ボタン　キャンセル
走る（自由行動）

＊注：1章の一部のミニゲームでは、アナログモードスイッチON時［LED点灯］にアナログコントローラの右スティックを使用できます。

戦闘

R1ボタン

自軍ユニットを順送りに選択
（自軍ユニット選択時）
敵ユニットを順送りに選択
（敵ユニット選択時）
直前に選択したユニットを選択
（ユニット不在の場所を選択時）
表示ユニット変更（状態画面時）

L1ボタン

自軍ユニットを逆送りに選択
（自軍ユニット選択時）
敵ユニットを逆送りに選択
（敵ユニット選択時）
直前に選択したユニットを選択
（ユニット不在の場所を選択時）
表示ユニット変更（状態画面時）

方向キー

カーソルの移動
コマンドメニューの選択
攻撃、魔法などの効果範囲指定
上下で通常・潜在を選択
（攻撃コマンド決定後）

STARTボタン

システムコマンドの表示

○ボタン

決定
メインコマンドを表示
（自軍ユニット選択時）
敵の状態画面を表示
（敵ユニット選択時）
敵のZOC状況、自軍の行動状況を表示
（ユニット不在の場所を選択時）

×ボタン

キャンセル
自軍の待機型を変更
（敵ターン時）

△ボタン

移動コマンドのショートカット*
（1回押す）
攻撃コマンドのショートカット*
（2回押す）
魔法コマンドのショートカット*
（3回押す）

□ボタン

自軍ユニットの方向転換

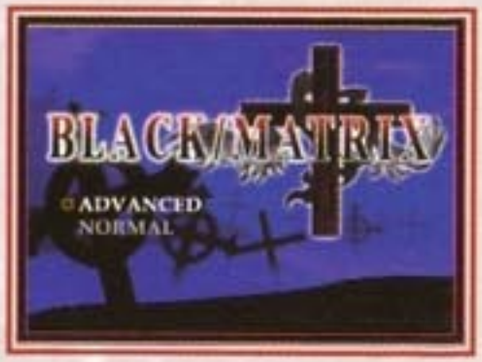
*自軍ユニット選択時のみ使用可能。移動、攻撃、魔法のコマンドのうち、1つ以上終了しているユニットでは、終了済みのコマンドを飛ばしてショートカットします。

※このゲームはアナログコントローラの振動機能に対応しており、アナログモードスイッチON時[LED点灯]も、アナログモードスイッチOFF時［LED消灯］も同様に振動します。振動のON／OFFは、タイトルメニューまたはシステムコマンドのコンフィグで切り替えることができます。詳しくは5Pを参照してください。

ゲームの始め方

デモ画面中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面中にSTARTボタンを押すとタイトルメニューが表示されますので、方向キーで選択し◎ボタンを押してください。

NEW GAME ニューゲーム



最初からゲームを始めます。画面に2種類の難易度が表示されますので、自分の好みにあった難易度を選択してください。なお、難易度は最初からゲームを始めるときにのみ設定できます。ゲーム中に難易度を変更することはできませんので注意してください。

ADVANCED……中級者・上級者向けの難易度です。
NORMAL……初心者向けの難易度です。

ご主人様の選択

「NEW GAME」を選択して難易度を決定すると、ご主人様の選択画面に移ります。方向キーの左右またはL1ボタン、R1ボタンであなたの好きなご主人様を選択し、◎ボタンを押してください。選択できるご主人様は、下の5人です。ご主人様を選択すると、ゲーム本編がスタートします。

LOAD GAME ロードゲーム

セーブしたファイルからゲームの続きを始めます。ロード画面が表示されたら、ロードするデータのあるメモリーカードを選択し、◉ボタンを押してください。次に、「主人公の名前・プレイ時間・セーブした章」が表示されたゲームデータ画面が表示されますので、ロードするデータを選択し、◉ボタンを押してください。

セーブ方法については、7Pを参照してください。

CONFIG コンフィグ

さまざまなゲームの設定を変更します。変更したい項目を方向キーの上下で選択し、左右で変更してください。設定変更の決定は、◉ボタンで行います。なお、コンフィグの設定は、ゲーム中のシステムメニューにある「コンフィグ」から行うこともできます。

MESSAGE ……メッセージの表示速度を変更します。

VOLUME ……BGMの音量を変更します。

VOICE ……音声の出力のON／OFFを設定します。

SE ……効果音の出力のON／OFFを設定します。

VIBRATE ……振動機能のON／OFFを設定します。アナログコントローラを使用時のみ変更可能です。

HELP ……コマンド説明や画面説明の表示を、表示する・表示しない・手動設定・初期設定の4種類から選択します。手動設定を選択した場合は、ヘルプ表示項目画面が表示されますので、それぞれ表示または非表示を選択してください。

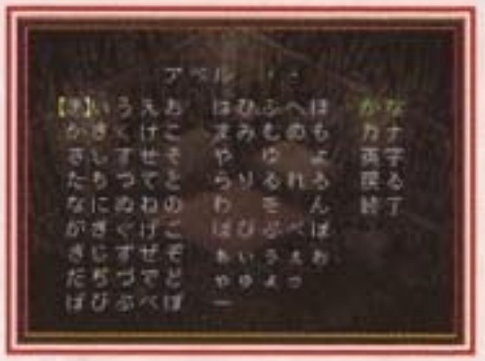
EXIT ……コンフィグ画面を終了します。

1章の進め方 ～ご主人様との生活～

1章は、長い間意識不明となっていた主人公が目を覚まし、ご主人様とリハビリに励む内容になっています。ここでは、いくつかの設定やイベント、ミニゲームなどが行われます。

名前の入力

1章がスタートすると、ご主人様から名前を尋ねられるので、主人公とご主人様の名前を6文字以内で入力してください。文字の選択は方向キーで行い、◎ボタンで入力します。文字の種類は、「かな」「カナ」「英字」を選択して◎ボタンを押すか、L1ボタン、R1ボタンで変更できます。文字を削除するときは、✕ボタンを押すか「戻る」を選択し◎ボタンを押してください。「終了」を選択して◎ボタンを押すと、入力画面を終了します。



メイン画面

1章は、次のようなメイン画面で表示されます。

季節表示

現在の季節を表しています。特定の季節のみ行えるリハビリもあります。

システムメニュー

セーブやロードを行うコマンドです。STARTボタンを押すと表示されます。

カーソル

主人公が行う行動や調べる場所を選択します。方向キーでカーソルを動かし、◎ボタンで決定してください。

ステータスウィンドウ

主人公のステータスを示しています。

ミニゲーム

ご主人様の家や庭を調べると、ミニゲームが発生することがあります。結果により主人公のステータスが変化することもあるので、ぜひ探してみてください。1章の最終的なステータスは、2章以降の初期ステータスとなります。

街に出る

ご主人様は主人公が街に出ることを快く思っていませんが、主人公の返事次第ではいつでも街に出ることができます。街へ出たいときは、ご主人様の家の門を調べてください。

システムメニュー

セーブ

セーブにはメモリーカードの1ブロックを必要とし、メモリーカード1枚につき15個までセーブデータを作成できます。「セーブ」を選択すると、メモリーカード選択画面が表示されるので、セーブするメモリーカードを選択してください。次に、ゲームデータ画面が表示されるので、セーブする場所を選択し◉ボタンを押してください。

ロード

ほかのセーブデータからゲームを再開します。ロードの方法については、5Pを参照してください。

2章以降の進め方

2章からは通常のゲーム進行となり、各章は次のような流れでストーリーが進んでいきます。ただし、自由行動やイベントシーンは、ストーリーの進行上省略される場合もあります。

イベントシーン

主人公たちの会話が始まり、ストーリーが進行します。

自由行動

街を訪れて、情報収集やアイテムの売買を行います。

イベントシーン

ステージ

ユニットの装備を整えたり、ゲームのセーブやロードを行います。ユニットの編成やBPの振り分けなどを行います。

戦闘準備

戦闘を始めるには、必ずこの画面で戦闘準備を行う必要があります。

戦闘

戦闘を行います。戦闘勝利条件をクリアすると戦闘終了です。

戦闘勝利結果

戦闘の勝利結果を表示します。ユニットのレベルアップやボーナスポイントの振り分けもここで行います。

イベントシーン

イベントシーン／自由行動／ステージ

ここでは、イベントシーン／自由行動／ステージについて説明しています。自由行動やステージで使用するコマンドについては、10P以降を参照してください。

イベントシーン

イベントシーンでは、仲間たちの会話によってストーリーが進んでいきます。会話の途中で選択肢が出ることがありますが、その答えによっては物語の内容に影響が出ることもあります。

自由行動

自由行動では、街の住人との会話、自由戦闘、コマンドの選択を行うことができます。コマンドメニューは、STARTボタンで開くことができます。コマンドの内容については10Pを参照してください。

住人との会話

街の住人に近づいて◉ボタンを押すと、その住人と会話することができます。住人と話すことで、重要な情報を得られることもあります。

自由戦闘

街では特定の住人と会話すると、戦闘になる場合があります。特に黒いフードをかぶった人物は要注意です。

ステージ

戦闘前のサポート画面です。ユニットの装備を整えたり、ゲームのセーブやロードなどを行います。コマンドの内容については、10Pを参照してください。

自由行動・ステージのコマンドメニュー

自由行動とステージのコマンドはほぼ共通ですが、「出る」は自由行動、「出撃」はステージのみのコマンドになります。コマンドは方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

状態

状態画面を開き、ユニットのステータスを確認することができます。ユニットを選択し、○ボタンを押すとさらに詳しい状態画面が表示されます。ここで□ボタンを押すと装備変更画面に移り、△ボタンを押すとそのユニットが修得している魔法を確認することができます。

装備を変更する場合には、装備変更画面で装備したい項目にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。装備可能なアイテムの一覧が表示されたら、アイテムを選択し○ボタンで決定です。

また、装備項目にカーソルを合わせたときに、□ボタンを押すと装備を外すことが、△ボタンを押すと装備を捨てることができます。

なお、状態画面では、R1ボタンまたはL1ボタンを押すと、表示するユニットをそれぞれ順送り、逆送りに切り替えることができます。

パラメータウィンドウ

LV……キャラクターの総合的な強さ。

HP……体力。左が現在値、右が最大値を示しています。

BP……ブラッドポイントの所持量。左が現在値、右が最大値を示しています。

STR……腕力。物理攻撃力に影響を与えます。

INT……知力。魔法効果に影響を与えます。

VIT……生命力。防御力に影響を与えます。

DEX……器用さ。行動に関する確率全般に影響を与えます。

MOV……戦闘時の移動力。無印は平地、⬆は高地、⬇は低地への移動力を示しています。

攻撃タイプ*……そのキャラクターの攻撃タイプを示しています。これにより装備できる武器が決まります。

武器タイプ*……そのキャラクターが現在装備している武器のタイプです。

＊攻撃タイプと武器タイプのマークの見方は、22Pを参照してください。

装備ウィンドウ

現在装備しているアイテム。上から、武器、防具、アクセサリを示しています。

武器パラメータウィンドウ

カーソルを合わせた武器のパラメータが表示されます。

メッセージウィンドウ

カーソルを合わせた武器の説明が表示されます。

儀式

BPを消費して、武器に封印されている潜在能力の1つを覚醒させます。複数の潜在能力を同時に覚醒させることはできず、ほかの潜在能力を覚醒させると元の潜在能力は消えてしまいます。

剣血

剣血する武器を方向キーで選択し◎ボタンを押すと、その武器に封印されている潜在能力と効果ヒントが表示されます。装備している武器に儀式を行うときは、△ボタンを押してください。潜在能力の右側の数字が覚醒させるために必要なBP量で、右側に覚醒後のパラメータが表示されます。覚醒させる潜在能力を選択し、◎ボタンを押してください。

潜在能力を覚醒させると、潜在能力名の前に★マークが表示されます。これは、すでに覚醒させたことがある潜在能力であることを示しています。★マークがついた潜在能力をもう一度覚醒させる場合は、最初に覚醒させたときの1/2のBPを消費します。

凝血

すべての潜在能力を覚醒させた武器のみに行うことができます。武器を方向キーで選択し、▣ボタンを押してください。次に、凝血する潜在能力を選択し、◎ボタンを押します。武器によっては、凝血する際に新たな潜在能力が表示されることがありますが、この潜在能力は、凝血するときだけ覚醒可能な潜在能力です。なお、凝血は剣血よりも大きく武器パラメータが変化しますが、それ以降、潜在能力を変更できなくなりますので、注意してください。

アイテム

アイテム一覧を開き、アイテムを確認することができます。△ボタンを押すとアイテムを捨てることもできます。ただし、アイテムを使用することはできません。

ショップ

アイテムの売買を行います。購入するときは◎ボタン、売却するときは□ボタンを押してください。アイテム購入時にL1ボタンまたはR1ボタンを押すと、各ユニットの状態を確認できます。ステージではポーションなどの回復アイテムのみ購入できます。なお、ユニットが装備中のアイテムは売却できません。

潜在一覧

今までに覚醒させたことがある潜在能力の名前や効果を確認できます。潜在効果の内容は、初めはヒントのみが表示され、戦闘で一度でも使用すると、具体的な効果が表示されるようになります。

システム

セーブやロード、コンフィグ設定を行います。セーブについては7P、ロードとコンフィグ設定については5Pを参照してください。

出る

自由行動のみのコマンドです。選択するとイベントシーンへ移ります。

出撃

ステージのみのコマンドです。選択すると戦闘準備画面へ移ります。

戦闘準備

ステージの出撃コマンドを選択すると、戦闘準備画面に移ります。ここでは、出撃ユニットの編成やBPの振り分けなど、戦闘に必要な準備を行います。

編成

出撃ユニットを編成します。画面右上の数値は、右側が出撃できる最大ユニット数、左側が現在選択しているユニット数を表しています。また、剣マークがついているユニットは強制参加ユニットとなります。出撃させるユニットを方向キーで選択し、◉ボタンで決定してください。編成が終わったら、STARTボタンで次の画面に進みます。

BP振分

出撃ユニットにBPを振り分けます。ユニットを選択し◉ボタンを押すと、手動振分画面に移るので、方向キーで振り分けるBPを増減させてください。◉ボタンで元の画面に戻ります。STARTボタンを押すと、戦闘勝利条件の表示後、初期配置変更モードに移ります。なお、所持BPが最大BPの合計値より多い場合は、自動的に各ユニットの最大BP値まで振り分けられます。

初期配置変更モード

ユニットの初期配置を変更します。青色で表示されているマスが、配置可能な場所です。ユニットを選択し◉ボタンを押すと、ユニットを移動させることができますので、任意の場所に移動させ、◉ボタンを押してください。ユニットを選択した状態で▣ボタンを押すと、向きを変えることができます。STARTボタンを押すと、戦闘画面に移ります。

戦闘のルール

戦闘の基本的なルールは次のようになっています。

ターン制

戦闘は、自軍と敵軍が交互にユニットを行動させるターン制になっています。

コマンドによるユニットへの行動指示と行動力

移動や攻撃など、各ユニットへの指示はコマンドで行います。各ユニットには行動力が設定されており、特定のコマンドを実行することで減少します。行動力は各ユニットに2ポイントずつあり、0になるとそのユニットは次のターンまで行動力を必要とするコマンドが実行できなくなります。

コマンド時間

戦闘中の時間経過をコマンド時間と呼びます。特定のコマンドを実行すると、コマンド時間が1時間進みます。時間の進行は、魔法バイオリズム時計で確認することができます。

ZOC（進行妨害領域）

ユニットは、ZOC（進行妨害領域）と呼ばれる強制停止範囲を持っています。この領域を1度で通過することはできず、必ず停止することになります。詳しくは22Pを参照してください。

ゲームオーバー

戦闘に参加しているすべての自軍ユニットが、「死亡」または「死滅」状態になると、ゲームオーバーとなります。

戦闘

戦闘は、自軍ターンと敵軍ターンを交互に繰り返すことで進行していきます。基本的には自軍ターンから戦闘を開始しますが、敵軍ターンから始まる場合もあります。

戦闘画面

メインコマンド

味方ユニットに指示を出すためのコマンドです。詳しくは17Pを参照してください。

簡易ステータス

ユニットの状態を示し、カーソルがユニットを選択している場合のみ表示されます。表示項目は次のとおりです。レベル／攻撃タイプ／武器タイプ／待機型／体力／ブラッドポイント

魔法バイオリズム時計

コマンド時間の経過や、魔法に影響を与えるバイオリズム状況を示しています。詳しくは24Pを参照。

カーソル

このカーソルをユニットに合わせて指示を出します。敵ユニットに合わせて◉ボタンを押すと、敵のステータスと習得魔法を確認できます。

システムコマンド

敵軍にターンを送ったり、戦闘から撤退するときに使うコマンドです。詳しくは21Pを参照。

地形高度

カーソルが選択しているマスの高度を表しています。常に画面の左上に表示されます。

メインコマンド

自軍ユニットにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。コマンドは方向キーで選択し、◉ボタンで決定してください。なお、1つのユニットが同じコマンドを1ターンに2回使うことはできません。

移動

消費行動力：1　コマンド時間経過：1

カーソルで選択しているユニットを移動させます。コマンドを選択すると、移動可能な範囲が青色で表示されますので、ユニットを移動させるマスをカーソルで指定し、◉ボタンを押してください。

攻撃

消費行動力：1　コマンド時間経過：1

敵ユニットを攻撃します。攻撃には、装備している武器で攻撃する「通常攻撃」とBPを消費して武器の潜在能力を発動する「潜在発動」の2種類があります。コマンドを選択すると「通常」「潜在」の項目が表示されるので、方向キーの上下で選択してください。攻撃可能範囲が赤で表示されたら、対象ユニットがいるマスにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、攻撃を実行します。

なお、潜在能力の中には、装備するだけで効果を発揮するものもあります。こういった場合や武器の潜在能力が覚醒されていない場合は、選択項目は表示されず、自動的に「通常攻撃」が選択されます。

魔法

消費行動力：1　コマンド時間経過：1

BPを消費して、魔法による「攻撃」や「治療」を行います。魔法のリストが表示されたら、方向キーで選択し◉ボタンを押してください。

射程範囲が緑で表示されたら、魔法を発動させるマスを方向キーで選択してください。続いてその魔法の効果範囲が黄色で表示されますので、効果範囲を方向キーで指定し、◉ボタンを押すと魔法が発動します。効果範囲内にいるユニットは敵味方関係なく魔法の影響を受けますので、注意が必要です。なお、魔法を選択するときに▣ボタンを押すと、その魔法の効果内容が表示されます。

道具

アイテムを使用したり捨てたりするコマンドです。「使う」コマンドは各ユニットとも1ターンに1回のみ実行可能ですが、「捨てる」コマンドは、「使う」コマンドを実行する前なら何度でも実行可能です。アイテムを選択するときに▣ボタンを押すと、そのアイテムの効果内容が表示されます。

使う

消費行動力：0　コマンド時間経過：1

コマンドを選択すると、アイテムの一覧が表示されます。使用するアイテムを選択し、▣ボタンを押すと使用可能範囲が赤で表示されるので、使用するユニットを選択して◉ボタンを押してください。なお、使用可能範囲は、各ユニットとも周囲4マスとなります。

捨てる

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

アイテム一覧から捨てるアイテムを選択して△ボタンを押してください。そのアイテムを捨てることができます。

状態

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

自由行動やステージと同様に、状態画面を表示してユニットのステータス確認や装備変更を行います。詳しくは10Pを参照してください。

なお、攻撃終了後のユニットは装備を変更できません。また、武器を外したままのユニットは攻撃できませんので注意してください。

補血

消費行動力：2　コマンド時間経過：1

戦闘中に得たBPを使って、BPの補給を行います。方向キーで補血するBP量を入力し、◉ボタンを押してください。このコマンドは、「移動」「攻撃」「魔法」「鎧召還」のコマンドを実行する前でなくては選択できませんので注意してください。一度に補血できるBP量には上限があり、コマンド時間が経過するにつれて、上限も上がっていきます。

待機型

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

攻撃を受けた際のユニットの行動を変更します。コマンドを選択すると、3つの待機型が表示されますので、設定したい待機型を選択し、◉ボタンを押してください。なお、敵軍ターン時に✕ボタンを押すと、自軍ユニットの待機型を変更することができます。

防御

敵の攻撃を防御することで、受けるダメージを軽減します。

反撃

敵の攻撃後、相手を攻撃できる状態ならば、通常攻撃で反撃します。

回避

敵の攻撃を回避しますが、失敗すると通常以上のダメージを受けます。

鎧召喚

消費行動力：6以上　コマンド時間経過：1

鎧の力を解放して攻撃します。このコマンドを使用できるのは、「大邪神の鎧」または「邪神の鎧」を装備しているユニットのみで、以下の発動条件の両方を満たしている場合に発動することができます。

発動条件

1.発動ユニットとその周囲4マスの自軍ユニットのBPの合計が、召喚に必要なBP量以上あること

2.発動ユニットとその周囲4マスの自軍ユニットの行動力の合計が、6ポイント以上あること

鎧召喚には、「上位召喚」と「下位召喚」の2種類があります。「上位召喚」は、効果範囲が広く攻撃力も高いのですが、大量のBPを消費します。そして、「下位召喚」は効果範囲が狭く攻撃力は低いのですが、上位召喚よりもBPの消費量が少なくなっています。

まず、選択したユニットに上位召喚と下位召喚がある場合は、方向キーで選択して◉ボタンを押してください。すると、発動ユニットの周囲4マスが緑で表示されます（鎧召喚を発動すると、この範囲内の自軍ユニットの行動力は、残り行動力に関係なく0になってしまいますので注意してください）。次に◉ボタンを押すと効果範囲が黄色で表示されますので、鎧召喚を発動させる場合は、さらに◉ボタンを押してください。

なお、鎧召喚の効果範囲は鎧の種類によって異なり、効果範囲を移動させることもできませんが、魔法と違って効果範囲内の自軍ユニットがダメージを受けることはありません。

システムコマンド

自軍のターンを終了したり、戦闘からの撤退などを行います。システムコマンドは、自軍ターン時にSTARTボタンを押すと表示することができます。

ターン

消費行動力：0　コマンド時間経過：1

自軍ターンを終了し、敵軍ターンに移ります。

ユニット一覧

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

敵味方に関係なく、戦闘に参加しているすべてのユニットの一覧を表示します。この一覧から状態画面を表示し、ユニットのステータス確認や装備変更を行うこともできます。

潜在一覧

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

現在までに覚醒させたことがある潜在能力とその効果を確認することができます。詳しくは13Pを参照してください。

撤退

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

自由戦闘時のみ実行可能なコマンドで、選択すると戦闘から撤退することができます。撤退前に入手したアイテムやBPはそのまま入手することができます。ただし、撤退するには、敵ユニットの1/4を「死亡」または「死滅」させる必要がありますので注意してください。

コンフィグ

消費行動力：0　コマンド時間経過：0

コンフィグの設定を変更します。詳しくは7Pを参照してください。

攻撃タイプと武器タイプについて

攻撃タイプと武器タイプは、高低差も含めた攻撃範囲に影響を与えます。各ユニットは、攻撃タイプが初めから決まっており、攻撃タイプに見合った武器のものしか装備することはできません。

攻撃タイプ

武器タイプ

ZOC（ゾック）について

ZOC（ゾック）とは、ユニットの進行妨害領域のことです。ユニットは相手側のこのエリアを一度の移動で通過することができず、強制停止させられます。ZOC領域は、ユニットの攻撃タイプにより右の3種類があります。▲がユニットの向き、赤いマスがZOCが発生する領域を示しています。ただし、敵ユニットとの間に高低差がある場合、装備している武器で攻撃できない範囲にはZOCは発生しません。

なお、ユニットがいないマスにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、敵のZOC領域を確認することができます。

*基本ZOC領域は、攻撃タイプが「縦斬り」「突き」「ムチ」の場合のZOC領域です。

戦闘勝利結果

戦闘が終了すると、戦闘勝利結果画面が表示されます。戦闘勝利結果の確認後は、戦闘で取得した経験値をもとに、ユニットのレベルアップやボーナスポイントの振り分けを行います。

戦闘勝利結果画面

戦闘勝利結果画面では、戦闘で得た経験値やお金、取得BP、特別戦利品などが表示されます。また、戦闘結果によって戦闘ランクがS・A・B・Cの4段階で評価されます。

ユニットのレベルアップ

経験値を振り分け、ユニットのレベルアップを行います。レベルアップさせるユニットを選択し、◎ボタンを押してください。

レベルアップすると、難易度に応じてパラメータ強化のためのボーナスポイントが得られます。自動で各パラメータに振り分けられますが、手動で振り分けることもできます（「手動振分」については、次の項目を参照してください）。STARTボタンを押すとレベルアップ画面を終了し、残った経験値は次のレベルアップ画面に持ち越されます。

レベルアップ時の取得ボーナスポイント

NORMAL
12ポイント

ADVANCED
8ポイント

ボーナスポイントの手動振分

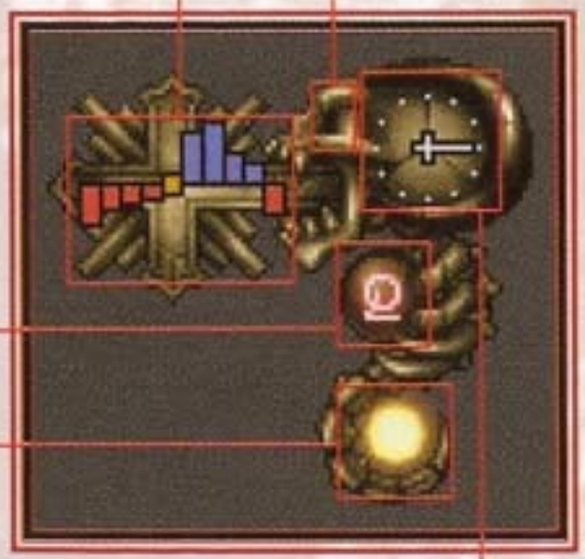
レベルアップ画面で、レベルアップしたユニットを選択し■ボタンを押すと、手動振分画面へ移ります。方向キーの上下で変更するパラメータを選択し、左右で数値を変更してください。また、△ボタンで各ステータスを自動振分前の状態に戻すことができます。振分終了後に◎ボタンを押すと、レベルアップ画面に戻ります。

魔法バイオリズム

すべての魔法や潜在効果は、魔法バイオリズムの影響を受けています。このバイオリズムの影響を理解し、コントロールすることが、戦闘を有利に進める近道だといえるでしょう。

魔法バイオリズム時計

魔法バイオリズムの状態を知らせてくれるのが、この魔法バイオリズム時計です。ユニットが行動することで進行するコマンド時間の経過を知らせてくれるだけでなく、現在のバイオリズムの影響効果を知らせてくれる重要な役割を持っています。



バイオリズム状態

現在のバイオリズムの状態を示しています。

属性

現在の属性を示しています。使用した魔法や潜在能力によって変化します。

午前・午後表示

現在のコマンド時間が、午前か午後かを示しています。

特殊状態表示

バイオリズムの特殊状態の有無を示しています。通常はドクロの目が黒く表示されますが、特殊状態になると、赤や青に変化します。詳しくは、次のページの「魔法バイオリズムの特殊状態」を参照してください。

時計盤

現在のコマンド時間を示しています。午前、午後12時間ずつで、各ユニットが特定の行動を取った場合に1時間ずつ経過していきます。

属性による魔法バイオリズムの変化と影響効果

魔法バイオリズムは、使用した魔法や潜在能力によって3種類に変化します。また、そのときの属性の種類によって、影響効果も変化しますので注意が必要です。各属性の名前と魔法バイオリズムの影響効果は次のようになっています。

バイオリズムのバーは、魔法の影響効果の度合いを示しています。点滅しているバーが現在のバイオリズムで、魔法や潜在能力に影響を与えます。青いバーはプラス効果、赤のバーはマイナス効果を示しており、バーが長いほど強い影響を与えます。オレンジのバーは影響効果がないことを示しています。

バイオリズムは、使用する魔法や潜在能力の属性にかかわらず、同様の影響を与えますが、なかには影響を受けないものもあります。

魔法バイオリズムの特殊状態

魔法バイオリズムの影響効果は、特定の潜在能力によって次のような特殊状態になることがあります。特殊状態は、魔法バイオリズム時計のドクロの目の色で確認できます。

維持

バイオリズムの影響効果が維持されている状態です。時間が進んでも影響効果は変化しません。

反転

バイオリズムの影響効果が反転している状態です。バーの見方は通常のときと変わりません。

ステータス異常

攻撃や魔法などを受けたユニットは、さまざまなステータス異常になります。多くのステータス異常はユニットを不利な状態にしますが、中には有利な状態にするものもあります。また、ステータス異常は、時間の経過によって元に戻るものや、アイテムや魔法でしか回復できないものがあります。

HP減少によるステータス異常

おもにユニットの残りHPによるステータス異常です。「疲労」「死亡」は、アイテムや魔法を使ってHPを回復させることで解消できます。

健康な状態です。戦闘開始時は、常にこの状態になります。

HPが最大HPの1/3以下の状態です。攻撃力が低下し、一部の魔法と鎧召喚が使えなくなります。

HPが0の状態です。アイテムや魔法で回復できますが、エリクサー以外のアイテムでの回復量は1です。

死亡状態から、さらに攻撃を受けた状態です。回復方法はなく、完全な消滅になります。

*特定のユニットは死亡状態からさらに攻撃を受けても死滅状態にならず、戦闘から撤退したことになります。

魔法によるステータス異常

おもに魔法によって受けるステータス異常です。このステータス異常には優先度があり、複数のステータス異常を受けた場合は、優先度の高いものが１つだけユニットに付加されます。優先度は、高い順に石化→BP凍結→麻痺→毒→眠り→ステータスダウン→ステータスアップになります。

なお、これらのステータス異常は、一定時間が経過するか、アイテムや魔法を使うことで回復します。

一定時間、ユニットが操作不能になります。物理ダメージは受けませんが、魔法ダメージは受けます。

一定時間、魔法や潜在能力などのBPを消費するコマンドが使用できなくなります。

一定時間、ユニットの行動力が１になります。したがって、補血コマンドが使用できなくなります。

一定時間、コマンド時間が進むごとにHPが減少していきます。

一定時間、ユニットが操作不能になります。一度でもダメージを受けると、効果が消滅します。

一定時間、ユニットのパラメータが下がります。

一定時間、ユニットのパラメータが上がります。

潜在効果によるステータス異常

おもに潜在効果によって受けるステータス異常です。援助効果をうながし、自軍ユニットをサポートします。このステータス異常は、戦闘画面の簡易ステータスに表示されます。

完全バリア	一定時間、物理攻撃や魔法攻撃からユニットを守ります。一度攻撃を受けると、効果は消滅します。
物理攻撃バリア	一定時間、物理攻撃からユニットを守ります。一度攻撃を受けると、効果は消滅します。
魔法攻撃バリア	一定時間、魔法攻撃からユニットを守ります。一度攻撃を受けると、効果は消滅します。
STRダウン	一定時間、対象ユニットのSTRを下げます。
INTダウン	一定時間、対象ユニットのINTを下げます。
ZOC消去	一定時間、対象ユニットのZOCを消去します。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

本商品に関するお問い合わせは
TEL:03-3293-7008

平日の午後1時から午後6時まで、ただし土日・祝祭日はお休みさせていただきます。
なお、ゲーム攻略に関するお問い合わせはお答えいたしかねますのでご了承ください。

NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ　〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート　03-3293-7008

SLPS 02962～3

©フライト・プラン／NECインターチャネル　イラスト つちやきょうこ
"PlayStation", "PocketStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks and "PS one" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.